



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Cali



## **SISTEMA DE PRODUCTO**

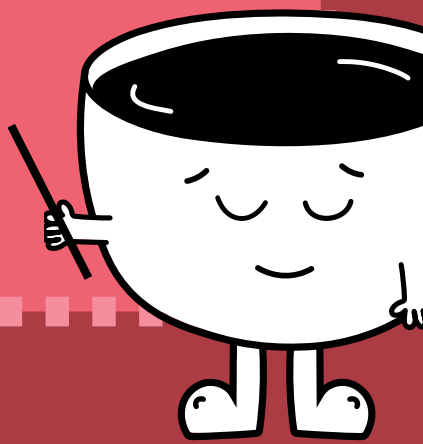
Juego para Café Granja La Esperanza.





En este libro encontrarás la solución para la problemática propuesta en Proyecto Avanzado de Diseño de Comunicación Visual, donde se aborda el tema del fortalecimiento de la comunicación en Café Granja La Esperanza, con el objetivo de crear una estrategia de diseño bajo el enfoque colaborativo para el fortalecimiento de la comunicación interna de esta empresa.

Pontificia Universidad Javeriana Cali.  
Diseño de Comunicación Visual.  
Creación y Hábitat  
Proyecto avanzado de Diseño de  
Comunicación Visual  
Maria Paula Herrera 2024-2



# INTRODUCCIÓN

La comunicación es un pilar fundamental para el funcionamiento eficiente de cualquier organización, y en Café Granja La Esperanza, juega un papel crucial en su éxito en el competitivo mercado internacional del café de especialidad. La calidad de la comunicación interna y externa permite a la empresa fortalecer su liderazgo, optimizar la toma de decisiones y garantizar que todos los miembros de la organización estén alineados con los objetivos estratégicos.

Este proyecto se aborda desde el campo del Diseño de Comunicación Visual, con el objetivo de desarrollar una estrategia creativa e innovadora que ayuda fortalecer la comunicación entre los administradores y empleados. Al mejorar el flujo de información permitirá que los mensajes sean mas claros y efectivos, se busca potenciar la cohesión interna, optimizar el desempeño y, en última instancia, reforzar la competitividad y la percepción de la marca en el mercado.





"El trabajo en equipo es la clave para alcanzar grandes metas, porque cuando todos aportamos, los resultados son más grandes."

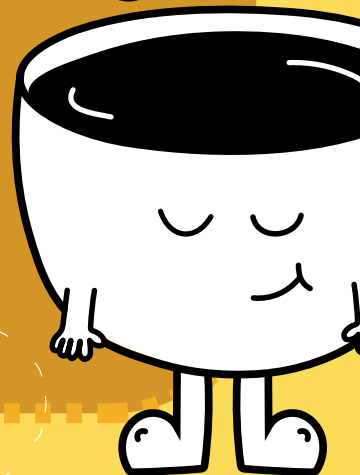
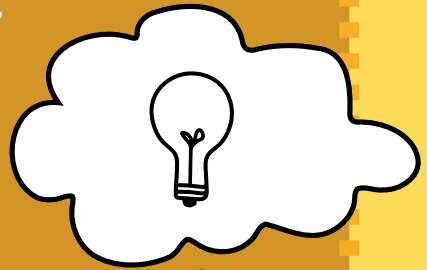
C•G•L•E





# SISTEMA PRODUCTO

Este producto es un juego interactivo de cartas diseñado para fomentar la comunicación y la empatía. A través de escenarios inspirados en Café Granja La Esperanza donde la comunicación se ha visto interferida, éste invita a los jugadores a reflexionar sobre sus pensamientos y ponerse en el lugar de otros, creando un espacio significativo para la comprensión mutua. El sistema del juego incluye un tablero de puntos, 27 cartas, una ruleta de colores, un marcador borrable, 6 escarapelas, un reloj de arena, un cuadernillo y un marco para el ganador. Todos estos elementos son fundamentales para que la dinámica del juego sea efectiva y funcional, permitiendo a los jugadores disfrutar de una experiencia entretenida y educativa mientras desarrollan habilidades de comunicación y empatía.





Naming  
Paleta de colores  
Tipografía  
Recursos graficos.



# MAPA SISTEMA



**JUEGO**

Ruleta de colores.  
Tablero de puntos.  
Mracador borrable.  
Reloj de arena.  
Caja con 27 cartas.  
Escarapelas de colores.  
Cuadernillo.  
Marco fotográfico.

**Estrategia**

Volante  
promocional.



# NAMING

¿USTED QUÉ HARÍA ?

Este nombre surge de la idea de comprender qué haría una persona si estuviera en la posición de otra, lo que permite unificar la propuesta sugerida para la dinámica a desarrollar en este juego.

# TIPOGRAFÍA

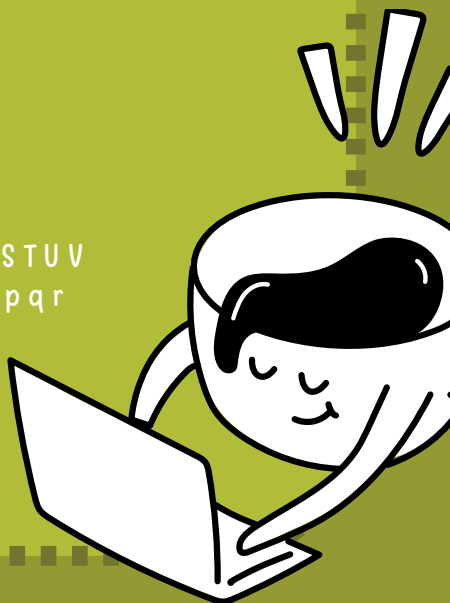
Se utilizó una tipografía ilustrada para algunos títulos y elementos que componen el juego, y una tipografía secundaria llamada Warung Kopi.

Ilustrada:

# CARTAS

Warung Kopi:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz123456790  
! " # % & ' ( ) + = ? ¿



# PALETA DE COLORES

Los colores fueron seleccionados porque forman parte de la línea gráfica y corporativa de Café Granja La Esperanza.

04575E

019AA8

BABE19

AF373CV

F5B100

FFDD4D

# RECURSOS GRÁFICOS

Los elementos ilustrados están basados principalmente en una taza de café, junto con otros complementos relacionados con el ámbito cafetero, y algunos toques de fotografía que forman parte de la identidad visual de Café Granja La Esperanza.





El juego ¿Usted qué Haría? es desarrollado personalmente para Café Granja La Esperanza, tiene la capacidad para 6 participantes, consiste en un conjunto de cartas, cada una con un caso basado en situaciones en las que Café Granja La Esperanza ha experimentado problemas de comunicación. Los jugadores comienzan tomando una carta y deben elegir una opción entre las tres alternativas presentadas. Luego, deberán justificar brevemente, en una oración, por qué han elegido esa opción. Después de la justificación, leerán la respuesta correcta que se encuentra en el cuadernillo del juego. Este ejercicio permitirá a los participantes generar auto-reflexiones, fomentar la empatía y profundizar en el entendimiento de la importancia de la comunicación efectiva entre si mismos.

**¡ABRE!**



1. **Caja:** Esta caja recopila todas las piezas del juego para 6 participantes.

**¡LEE!**



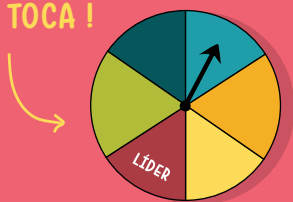
2. **Cuadernillo:** El cuadernillo tiene las instrucciones, las respuestas correctas de cada carta y cada paso a seguir.

**¡ESCOGE!**



3. **Escarapelas:** Permitirán distinguir a cada participante del juego por medio de 6 colores, se debe escoger un líder antes de empezar.

**¡TE TOCA!**



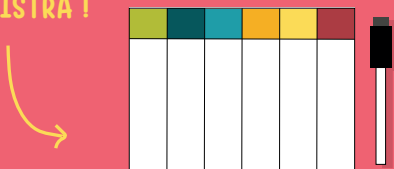
4. **Ruleta:** Al girar, el color que caiga hará saber a cada jugador a quién le toca el turno.

**¡ESCOGE Y JUSTIFICA!**



5. **Cartas y lejoj:** El líder deberá empezar leyendo la carta que dice "Inicio". Después, el jugador que la ruleta seleccione deberá escoger una carta al azar y leer el caso, luego elegir 1 opción múltiple y justificar su respuesta en un minuto con el reloj de arena. Después, el líder deberá ir al cuadernillo a leer la respuesta correcta de acuerdo con la carta que corresponde. Al finalizar la dinámica, el líder deberá leer la carta de cierre.

**¡REGISTRA!**



6. **Tablero:** El tablero servirá para que el líder vaya registrando los puntos si el jugador acierta con su selección, es decir, eligió una respuesta múltiple que coincida con la del cuadernillo. El que obtenga 10 puntos primero, ganará.

**¡SONRÍE!**



7. **Marco:** El ganador será enmarcado en un marco fotográfico, con el fin de resaltar su gran esfuerzo. También, los participantes del juego deberán llevar un dulce para el jugador al día siguiente.

# CUADERNILLO

El cuadernillo del juego contiene toda la información esencial para una experiencia completa y fluida. Incluye una introducción que explica el propósito por el cual fue creado este juego. Además, proporciona instrucciones claras sobre las reglas y cómo se desarrolla el juego, asegurando que todos los participantes comprendan cómo jugar correctamente. También se detalla qué sucede con el ganador, describiendo cómo se reconoce y celebra el éxito en el juego. Finalmente, el cuadernillo incluye las respuestas correctas para cada carta del juego, brindando una referencia para resolver dudas o verificar las respuestas a medida que avanza la partida. Con esta guía, los jugadores pueden disfrutar de la experiencia sin complicaciones, entendiendo cada paso del juego.



# CARTAS

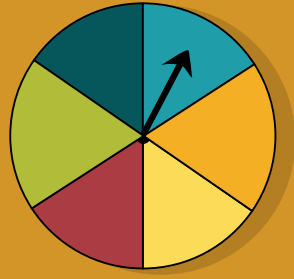
Las cartas del juego están basadas en casos reales obtenidos a través de una encuesta realizada a los miembros de Café Granja La Esperanza. El conjunto consta de 25 cartas, cada una presentando una situación o desafío relacionado con la dinámica de la empresa. Para cada caso, los jugadores deben elegir entre tres opciones múltiples, de las cuales solo una es considerada la mejor manera de actuar ante la situación planteada. Además, el mazo incluye dos cartas especiales: una de inicio del juego, que hace una breve bienvenida al juego, y una de cierre, que señala el final de la partida.

Estas cartas están diseñadas para fomentar la reflexión y la toma de decisiones conscientes, estimulando la empatía y el pensamiento crítico en un contexto organizacional.



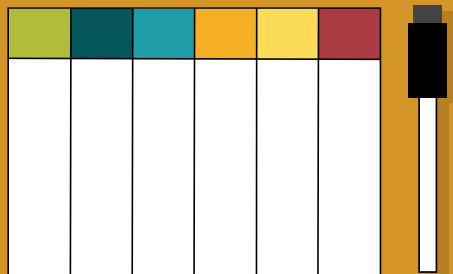
# RULETA DE COLORES

La ruleta de colores es un componente clave del juego, diseñada para añadir un elemento de azar y dinamismo. Consta de 6 colores diferentes, y al girar la flecha de la ruleta, el jugador al que le corresponda el color en el que la flecha se detenga será quien participe en la ronda. Esta ruleta asegura que la participación sea equitativa y aleatoria, permitiendo que todos los jugadores tengan la oportunidad de ser seleccionados durante el desarrollo del juego.



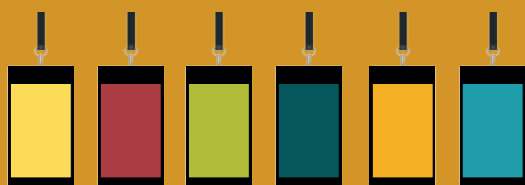
# TABLERO DE PUNTOS Y MARCADOR

El tablero de puntos es una herramienta fundamental para el seguimiento del progreso de los jugadores durante el juego. Viene acompañado de un marcador borrable, lo que permite registrar fácilmente los puntos obtenidos por cada jugador en cada ronda. A medida que avanza el juego, se van anotando los puntos, lo que facilita llevar un control claro y dinámico de la puntuación. Este tablero asegura que todos los jugadores puedan ver su desempeño en tiempo real y fomenta un ambiente competitivo y entretenido.



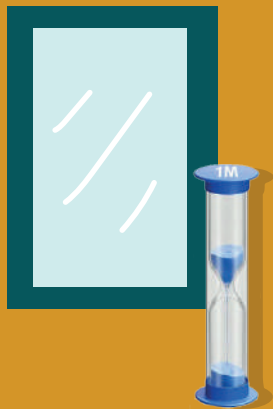
# ESCARAPELAS DE COLORES

Las escarapelas de 6 colores son un componente visual del juego que tiene como objetivo diferenciar a cada participante. Cada jugador recibe una escarapela de un color único, lo que permite identificar fácilmente a cada persona durante las rondas. Estas escarapelas no solo cumplen una función práctica de organización, sino que también añaden un elemento de personalización y dinamismo al juego, asegurando que todos los jugadores estén claramente representados en cada momento.



# RELOJ DE ARENA Y MARCO FOTOGRÁFICO

El reloj de arena es un elemento clave del juego que se utiliza para medir el tiempo que tiene cada jugador para justificar su selección en cada ronda. Con un límite de tiempo para asegurar que las decisiones se tomen de manera ágil y sin demoras. Por otro lado, el marco fotográfico está destinado al ganador del juego, sirviendo como un símbolo de reconocimiento y logro. Al finalizar el juego, el ganador puede colocar su foto en el marco, celebrando su victoria de una manera especial y memorable.



*Si no sabes por  
donde empezar,  
empieza por un café.*



# VOLANTE







El volante publicitario tiene como objetivo anunciar la llegada del juego a la empresa de manera sencilla y efectiva. Este volante incluye información clave como la fecha, hora y lugar del anzamiento o presentación del juego, invitando a los empleados a participar. El diseño es misterioso y atractivo, destacando el propósito del juego y generando interés por parte de los participantes. El volante busca asegurar que los empleados se enteren de la actividad y se animen a unirse a la experiencia.



*Confía en tu esfuerzo, está  
abriendo puertas que aún no ves.*







El libro contiene la información detallada sobre el sistema desarrollado para la solución planteada a la problemática presentada en Café Graja la Esperanza. Explica cada componente y su funcionalidad dentro del juego, proporcionando una visión clara de su estructura y operatividad. Este trabajo forma parte de un proyecto de grado, cuyo objetivo es demostrar la viabilidad efectiva de la propuesta.

